01

Una revista de diseño hecha en Malharro

PDF

Proyectos Destacados Finales

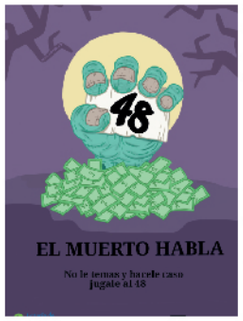
Gracias al esfuerzo colectivo de profesores y estudiantes se pudo materializar esta idea. La publicación de los Proyectos Destacados Finales o PDF como hemos acordado en llamarlo. La carrera de Diseñador Gráfico de la Escuela de Artes Visuales Martín Malharro lleva un largo camino recorrido, inspirado siempre por la formación de profesionales que puedan dar las mejores respuestas a las demandas de la disciplina del Diseño Gráfico. Esto se vio reflejado en los proyectos que nuestros estudiantes han construido, junto con los profesores de los diferentes espacios, a lo largo de los años. Una deuda que se mantenía era la difusión de esas producciones. Siempre tuvieron divulgación dentro de los espacios de la Escuela, pero en contadas ocasiones llegaron más allá. Por eso se planteó la necesidad, materializada en esta publicación, de difundir los diferentes proyectos surgidos de la escuela.

Un debate que atravesó la construcción de este documento fue acerca de las condiciones que deberían cumplir los trabajos incluidos. El resultado de la discusión arrojó como determinación, publicar no solamente las mejores producciones, que por supuesto tienen un espacio destacado, sino también otras que se seleccionaron por la originalidad, la novedad demostrada o el tesón puesto por los estudiantes en su concreción. Esta diversidad contribuye, sin duda a dar riqueza y variedad a la publicación. Al mismo tiempo que extiende las fronteras del debate de la disciplina.
En este sentido PDF no sólo constituye un aporte al publicar las producciones salidas de la Escuela, también participa en el debate disciplinar. El Diseño Gráfico se ve, como muchas otras, impelida a resolver rápido y eficientemente los problemas que nos plantean los comitentes. Esto hace que la profesión ocupe un lugar muy grande dentro de la actividad, dejando para la discusión disciplinar poco o escaso espacio. Por esto creemos que PDF tiene un rol importante en cuanto al planteo de cuestiones teóricas que sirven para la reflexión acerca del Diseño Gráfico hoy. Esperamos que el recorrer sus páginas les genere tanto placer y les aporte tantas miradas como nos las dio el construir PDF.

-Jorge Sisti
Profesor

1er año de cursada: **Afiches**

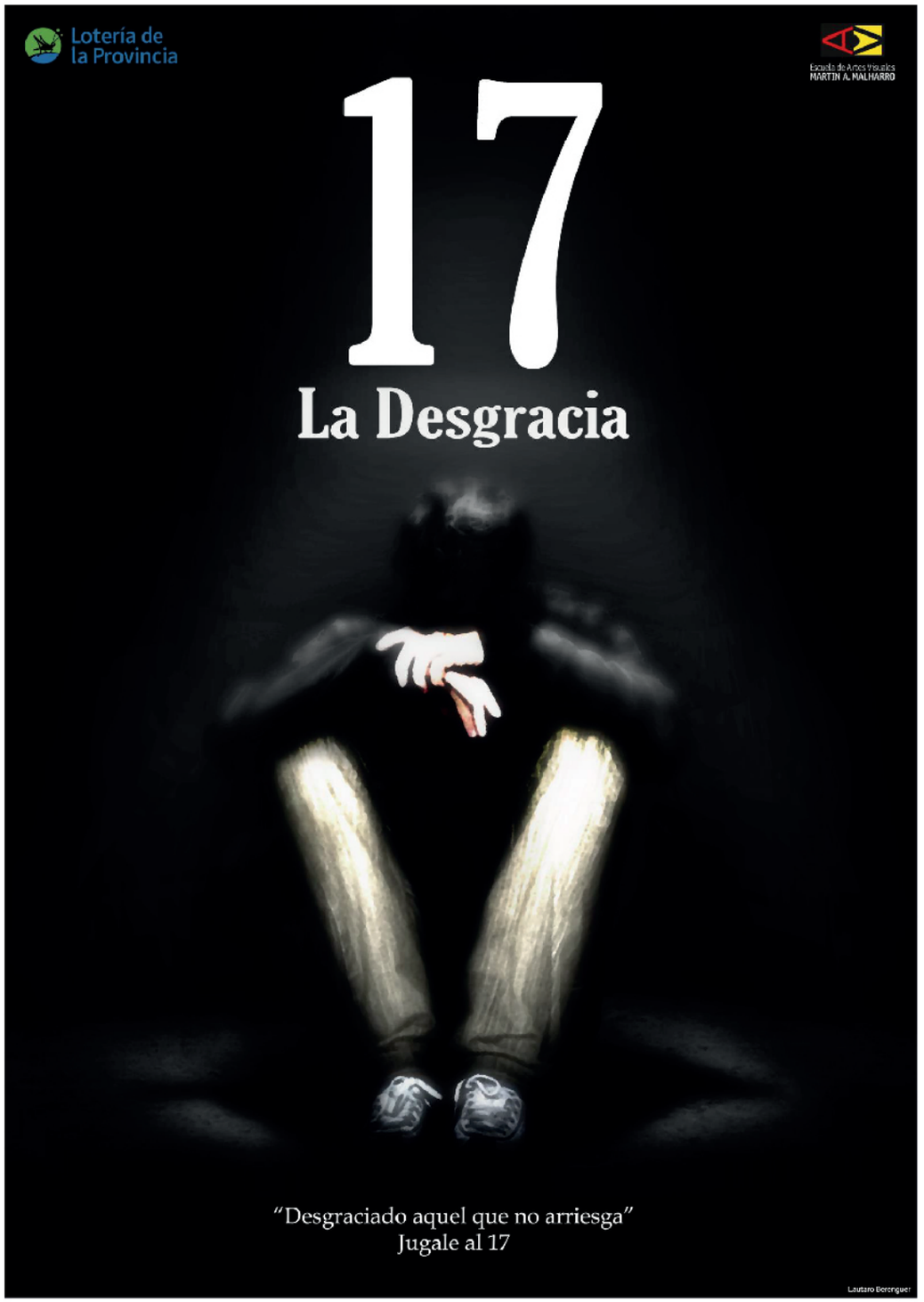
En primer año, en el **Taller de diseño I**, se comienza explorando las distintas relaciones compositivas y jerárquicas de texto e imagen. Muchos bocetos y puestas en común, trabajo en equipos e individuales. Experiencias que le permiten al alumno poder resolver luego un afiche, en este nivel, más sintáctico que retórico, pero con todos sus requerimientos comunicacionales: texto principal, texto secundario, imagen y marca. Sin dejar de lado lo estético, lo informativo y lo identificatorio.



El poder manejar en un campo visual la relación entre pocos elementos, hace más fácil comprender los temas que siguen, como es el diseño de página editorial, en donde la cantidad de información y categorización, es mucha y variada, y requiere de un mayor manejo del campo y de los distintos tipos de retícula.

SANTA ROSA
30
DEJATE SORPRENDER POR LA TORMENTA
Lotería de la Provincia

JUGATELAS
77
EL 77 - PIERNAS DE MUJER


Lotería de la Provincia
Escuela de Artes Visuales MARTIN A. MALHARRO
17
La Desgracia
"Desgraciado aquel que no arriesga"
Jugale al 17
Lautaro Berenguer

60
VIRGEN
Soñar que se alaba a la Virgen quiere decir que estamos pasando por un periodo apropiado para cambiar sustancialmente nuestra vida y darle fin a procesos dolorosos que no se han dejado atrás.
Lotería de la Provincia

NOVENTA
-EL MIEDO-
ENFRENTALO PARA GANAR
Lotería de la Provincia

EL GATO
Soñar con el cinco significa libertad, aventura y mágicos momentos. A quien se le presente este numero encontrará una vida llena de nuevos y curiosos caminos.
5
TARABORELLI 1°B
Lotería de la Provincia
ESCUELA DE ARTES VISUALES MARTÍN L. MALHARRO

EL CABALLO
24
APOSTÁ POR EL GANADOR
Lotería de la Provincia

¡SORPRESA! 72
Algunos sueños llegan para recordarnos que debemos mantener la ilusión. Es el caso de soñar con una sorpresa, un sueño que habla de felicidad, alegría e ilusión pero que también encierra algún significado negativo.
72
Lotería de la Provincia

68
SI CON ESTE NÚMERO SUEÑAS
ES PORQUE EN TUS SOBRINOS PIENSAS
Lotería de la Provincia

2
El Niño
Dentro de la simbología de los sueños, soñar con niños se vincula con la inocencia, felicidad y el amor, como también otros tipos de sentimientos de carácter positivo.
Lotería de la Provincia

Proyecto Integral Anual: **keiret**

Agostina Porcelli

21 años.
Actualmente está cursando el tercer año de la carrera de diseño gráfico en la Escuela de Artes Visuales Martín Malharro.

Keiret

El nombre surge de la pronunciación del ingles “karet”, en español quilate. Quilate es la unidad de oro puro contenida en una aleación. Se eligió cambiar de karet a keiret ya que, al ser un negocio local en sus inicios, la gente lo nombraría karet y no keiret. Además, su atributo principal es exclusividad, por esto se optó por elegir una palabra que sea única.

Keiret
HANDMADE JEWELRY

Proyecto Integral Anual: **Hache**

Alexis Agostino

Actualmente tiene 23 años y está cursando el tercer año de la carrera de Diseño Gráfico en la escuela.

La marca se orienta a hombres jóvenes y adultos, de una edad aproximada entre 15 y 60 años, con cierto espíritu deportivo.
Masculinidad: Se apunta a generar una marca atractiva al público masculino, por ende, el consumidor debe sentirse reflejado, debe crearse una sensación de pertenencia.
Naming: Se escoje Hache por ser la inicial de la palabra hombre.

HACHE
ROPA INTERIOR PARA HOMBRES

Proyecto Integral Anual: **ZEIT Watches**

Antonella Cividin

Con sus 21 años se encuentra cursando tercer año, carrera que eligió para poder explorar su creatividad. Con la libertad de trabajar y conocer diferentes estilos y opciones dentro del diseño.

Zeit es una marca que se encarga de proveer relojes importados, destacándola de la competencia gracias a la exclusividad y calidad de sus productos.
Calidad: se entregarán siempre productos de excelencia.
Originalidad: la empresa se compromete a incorporar cambios tanto en los productos, como en las estrategias y metodologías laborales.

zeit
WATCHES

Proyecto Integral Anual: **El Club**

Néstor Mongelos

34 años.
Actualmente cursando
el tercer año de diseño gráfico
en la Escuela de Artes Visuales
Martín Malharro.

El Club

El nombre Club está relacionada a que en él se reúnen personas para participar en actividades elegidas por ellas mismas, unidas por algo en común. Busca ser un símbolo de crecimiento y fortaleza para sus cliente, un valuarte y un símbolo de orgullo de llevar y representa. El logotipo refleja los atributos que deseamos representar. Siendo un escudo su isotipo, busca reflejar la fortaleza y además crear una imagen de tradición.

elClub
ROPA INTERIOR MASCULINA

Proyecto Integral Anual: **Fidia**

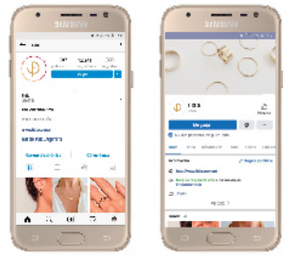
Candelaria Giungi

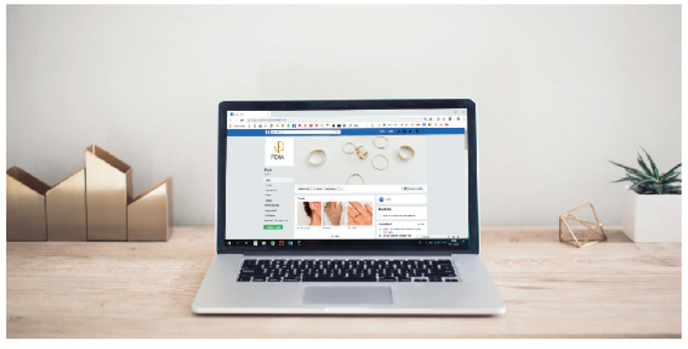
21 años. Cursa actualmente el tercer año de diseño gráfico. Le interesa todo lo que es digital, ya que hoy en día es el principal medio de comunicación. Siempre busca la mejor forma de transmitir los mensajes claros.

Fidia

Fidia es una joyería que vende productos realizados en oro, en sus tres tonalidades, blanca, amarilla y rosa. Estos se caracterizan por el minimalismo y la versatilidad, son accesorios finos, sofisticados y sutiles.
El naming surge a partir de phi (φ), también conocido como número áureo o número de oro, en honor al escultor griego Fidias.
Los colores seleccionados dependen de la materialidad del producto, el oro (amarillo y blanco), por lo tanto el isotipo es dorado y logotipo es plateado.

FIDIA
JOYAS DE ORO





Versace

La identidad corporativa de una empresa se define a si misma, así como para el mundo exterior. Es una inversión en el futuro de la empresa y ayudar a dar credibilidad y el profesionalismo a la empresa.
Cuando una identidad corporativa carece de coherencia en todas las ejecuciones, la empresa puede sufrir de "esquizofrenia de la imágen".
Una fuerte identidad corporativa comienza con la marca de la empresa. La identidad corporativa es lo que hace una empresa especial y única. Expresa el enfoque de la empresa para los negocios, sus valores y cultura empresarial. Esto se refleja en todo, desde la calidad de los productos y/o servicios, a las estrategias de comercialización, los medios de comunicación, y el ambiente de trabajo.

Antes

VERSACE
2008

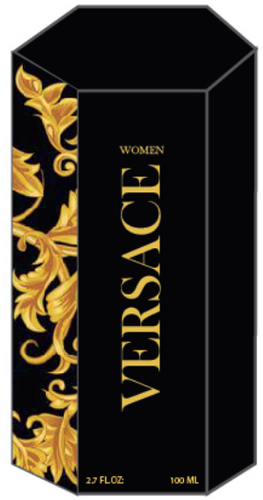
Después

VERSACE

Proyecto de tecnicatura: Rediseño "**Versace**"

Carla Florencia García

24 años. Marplatense.
El rediseño de Versace se realizó en el año 2018, para la cursada de Taller de Diseño III y Proyecto en 3º con la profesora Cecilia Arcodia.



Proyecto final de Tecnicatura: **El Cañón**

Rocío Belén Fasciglone

Nacionalidad Argentina, 22 años. Finalizó la tecnicatura en el año 2018 junto a la profesora Sandra Rangugni.

El Cañón

Rediseño de marca “El Cañón”. Consideré necesario realizar el rediseño de la marca debido a que la misma presentaba diversas dificultades. Utilizaban tipografías fantasía tanto en el nombre como en la unidad sonora, sumándole a esto un filete y una sombra lo cual dificultaba la legibilidad. En cuanto al isotipo presentaba una cantidad excesiva de detalles que producían un empastamiento en tamaños reducidos. Lo que realicé fue reemplazar la tipografía por una palo seco para garantizar una buena legibilidad y suprimir la mayor cantidad posible de detalles en el isotipo para que resista reducciones.

El Cañón
PANADERIAS Y CONFITERIAS

Antes

EL CAÑÓN
PANADERÍA CONFITERÍA

Después

EL CAÑÓN
PANADERÍA CONFITERÍA

Proyecto final de carrera: **Collage Turismo**

Kalil Fiat

Técnico en Diseño Gráfico, Kalil 25 años, finalizó sus estudios en 2018. Realizó el diseño institucional de Samafi Café y se encuentra trabajando para su empresa familiar. Es amante del diseño 3D y muy autodidacta.

Collage Turismo

Collage Turismo, con una trayectoria de más de 20 años, representa experiencia y profesionalismo. Como así también, la seriedad para llevar a cabo sus valores principales. Se realizó un rediseño de la marca, papelería, packaging, como así también creación de stand, gráfica vehicular y sitio web.

Antes

Collage
Turismo

Después

Collage
turismo

Proyecto de tecnicatura: Rediseño **“Amapola”**

Antonella D'Ippólito

25 años. Marplatense.
El rediseño de Amapola se realizó en el año 2018, para la cursada de Taller de Diseño III y Proyecto en 3º con la profesora Sandra Rangugni.

AMAPOLA
COMIDA SALUDABLE

Amapola

La razón que llevó a rediseñar esta marca fue su falta de identificación con el rubro, evidente desde el color, las formas rígidas y la utilización de una tipografía muy débil. Sus atributos principales son: **saludable** y **acogedor** (refiriendose al local).
A partir de dichos atributos y teniendo en cuenta los puntos débiles de Amapola opté por una nueva imagen, por un color que se relacione con lo saludable como es el verde y una tipografía con mayor presencia. Mantuve los círculos que simulan ser un plato visto de forma senital a los que agregué los cubiertos y, como anclaje final coloqué la unidad sonora **“comida saludable”**. De esta manera logré que el público comprenda rápidamente a que se dedica Amapola.

La marca secundaria la realicé para aplicar en el sector cafetería y todos sus productos “para llevar”.
La marca terciaria está destinada a aquellas situaciones donde el espacio vertical sea reducido y las marcas anteriores no puedan ser aplicadas.

Antes

AMAPOLA

Después

AMAPOLA
COMIDA SALUDABLE

AMAPOLA
CAFÉ SALUDABLE

Proyecto final de tecnicatura: **Jonestur**

Gastón Córdoba

Finalizando 4to año en la Escuela Superior de Artes Visuales M. Malharro. Actualmente trabaja en el departamento de marketing de Open Sport.

Jonestur

Este proyecto se centra en ofrecer una solución integral de calidad y funcionalidad para la identidad corporativa de Jonestur S.A., una empresa importante en la ciudad debido a su larga trayectoria y vinculación con el servicio cambiario y su servicio de viajes. La idea es mejorar la identidad visual corporativa de la empresa haciendo uso de los dos servicios para generar una identidad integral. No existe una homogeneidad en la aplicación de la identidad con respecto a los dos servicios que ofrecen. Este proyecto plantea un nuevo desarrollo de la imagen que englobe ambas empresas en una misma identidad generando una unidad visual.

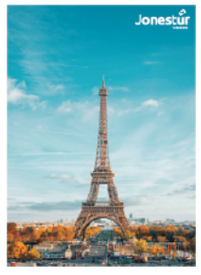
Antes

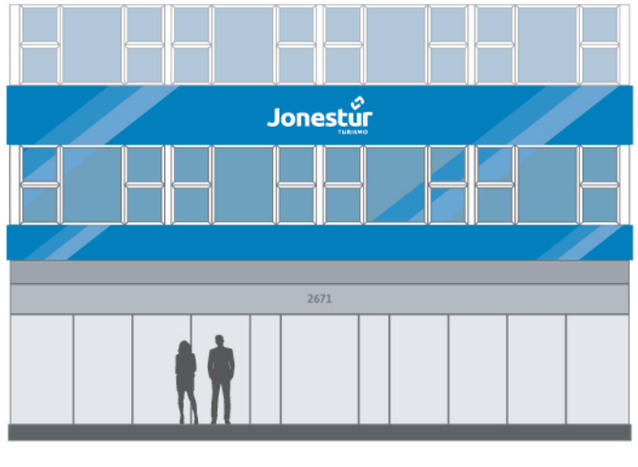
Jonestur
Turismo

Después

Jonestur
TURISMO

Jonestur
CAMBIO

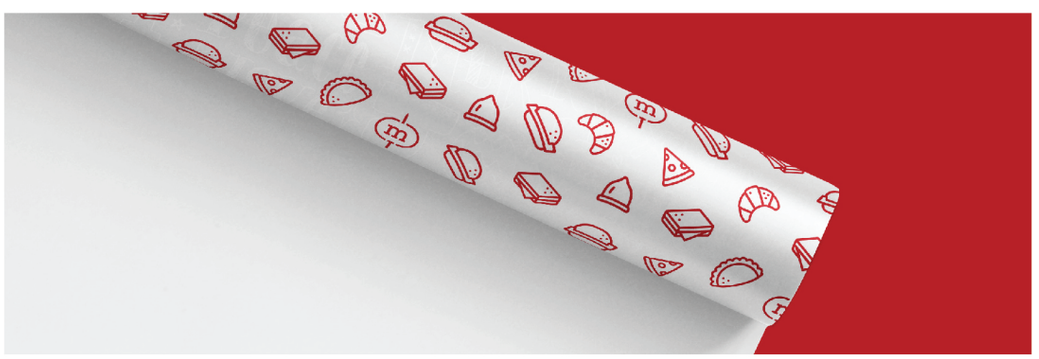




Proyecto final de Tecnicatura: **Mosqueteros**

Franco Martín Perrone

Me apasiona el diseño, el dibujo y la pintura. Entiendo el diseño gráfico como una herramienta fundamental de comunicación. Un mismo mensaje puede decirse de muchas maneras. Mi objetivo es encontrar la más efectiva.



Mosqueteros: Servicio de Lunch

El logo original sobre el que se trabajó tenía múltiples elementos obsoletos que no hacían un aporte real a la marca, más que complejizarla y quitarle atractivo visual. Por ello decidí mantener los aspectos escenciales que reflejan los valores, el concepto y la historia de la empresa, simplificándolos al máximo, obteniendo una marca más moderna, funcional y atractiva.

Marca original

Los Mosqueteros

Rediseño

mosqueteros
SERVICIO DE LUNCH

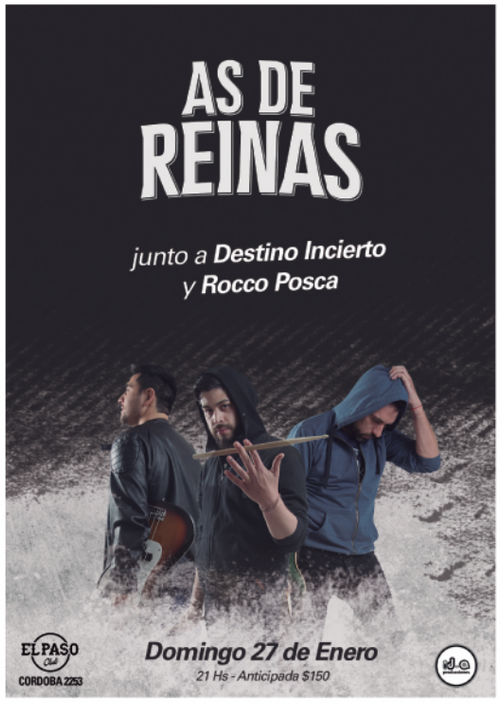
mosqueteros
SERVICIO DE LUNCH

Proyecto final de carrera: **As de Reinas**

AS DE REINAS

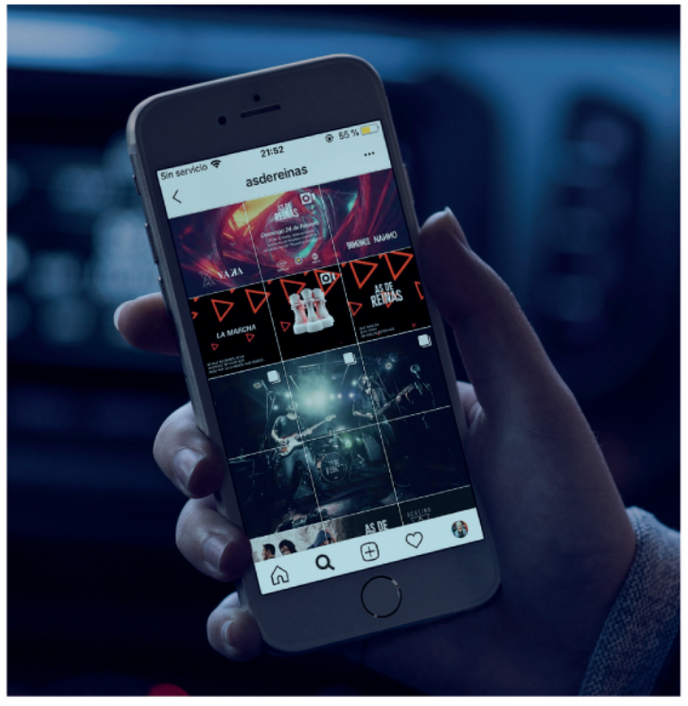
Gabriel Grabarski

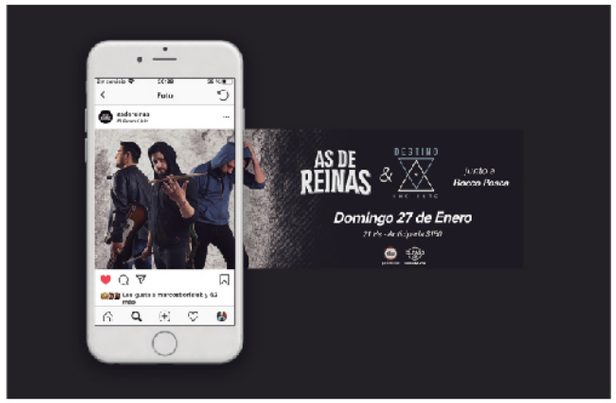
23 años
Buen pibe, molesto y le gusta cultivar la mente.
Hincha de Boca, apasionado por la música reggae y baterista frustrado.



As de Reinas

As de Reinas es una banda de rock marplatense que carecía de una coherencia visual. Lo primero fue generar un logotipo con el que se sintieran representados y que pudiera reflejar el momento por el cual están pasando, y luego todo el mundo gráfico que podría rodiarlos: redes sociales, discos, flyers, merchandising.





Proyecto final de carrera: **Realidad aumentada**

Maximiliano Acosta

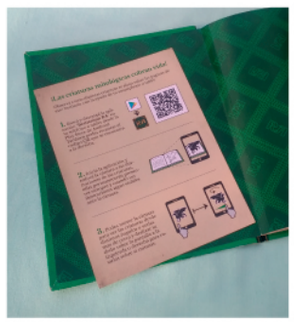
24 Años, se recibió de Diseñador Gráfico en la escuela de las Escuela de Artes Visuales Martin A. Malharro. Actualmente trabaja en Imprenta Mardelplata.

Poyecto

El proyecto consiste en la realización de un libro con elementos interactivos propinados por la combinación de la tecnología de los smartphones y una aplicación de realidad aumentada. La temática del libro se enfoca en animales de fantasía de distintas mitologías y seria orientado a niños cuya edad ronde los 13 años.

El libro

La pieza principal del proyecto consta de un libro en donde se expondrán ilustraciones de diversas criaturas mitológicas junto con un texto relacionado con cada una de ellas. Las ilustraciones a su vez servirán de "objetivo" para una aplicación de realidad aumentada para smartphone que al iniciarse y enfocarlas con la cámara el dispositivo muestre en pantalla un modelo 3D acorde a la criatura en cuestión, superpuesto a la imagen captada de forma que, a través de la pantalla del smartphone, simule ser parte de la realidad.



RA

La RA ("realidad aumentada" o en ingles "AR"; "aumented reality") consiste en el uso de dispositivos para captar en tiempo real el entorno y añadir información digital integrándola al mismo. El uso de esta tecnología en el proyecto, como ya se mencionó, se aplica en la utilización de modelos 3D ubicados y orientados espacialmente en base a las ilustraciones que el libro contiene. Utilizando este método se otorga una interactividad al libro que de otra forma no tendría, posibilitando la visualización en 360° al orbitar la cámara alrededor de los modelos, así como también ver más detalles al acercarla sobre ellos.

Diseño de Marca: **Primor Lencería**

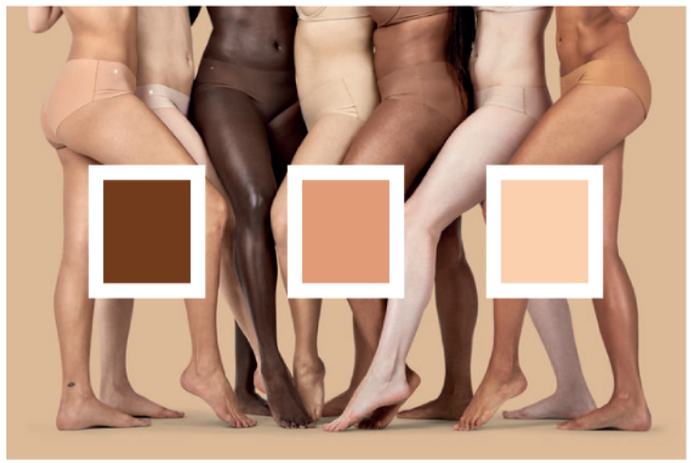
Nirvana Mailland

Recibida en la Escuela de Artes Visuales Martín Malharro.
23 años, oriunda de Necochea.

Uso del logo en color oscuro sobre fondo blanco.

Uso del logo en color blanco sobre fondo con color intermedio.

Uso del logo en color claro sobre fondo oscuro.



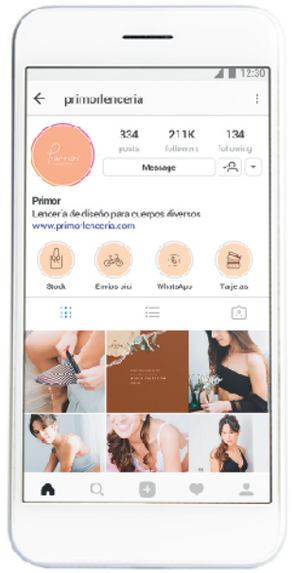
Iconos de instrucciones de lavado

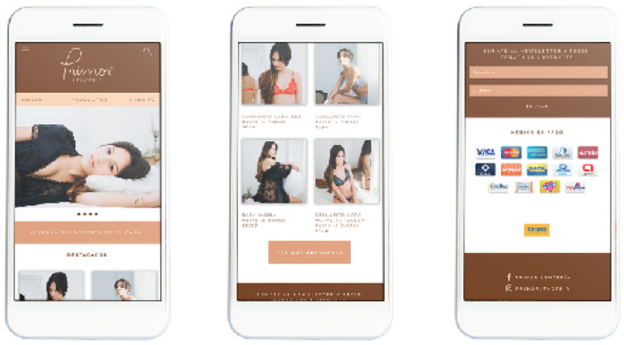
Primor

Elegí esta temática porque me motivó realzar y elevar el potencial que veía en la marca y en sus productos. Generar una imagen y un universo estético que acompañen el crecimiento del emprendimiento, y que reflejen sus ideales de diversidad, delicadeza y romanticismo.
Me centré en las piezas de comunicación digital, tales como tienda online y redes sociales porque son fundamentales hoy en día para la promoción de una marca. Sin dejar de lado el packaging, el cual desarrollé reinterpretando objetos simples con detalles que acentúan los atributos de la propuesta.

Instagram

Diseño de iconos de historias destacadas y diagramado de publicaciones





Catálogo Digital

Proyecto final de carrera: **Señalética Sierra de los Padres**

Julieta Castro

23 años
Foba 2014
Diseño Gráfico 2015-2018
Proyeco final presentado el 15 de agosto de 2019
Vive en Sierra de los Padres

Sierra de los Padres

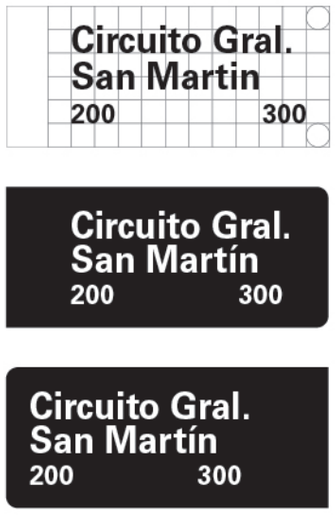
Lo que me llevó a querer diseñar el sistema de señalética de Sierra de los Padres fue, principalmente, mejorar la calidad de vida de los que allí vivimos. Además, beneficiaría significativamente la experiencia turística del barrio.
La sierra es un lugar complejo en el cual circular, debido a que, por las ondulaciones del terreno y la preservación del entorno natural, la diagramación de las calles y manzanas no corresponde a una cuadrícula (como a lo que estamos acostumbrados en los entornos urbanos). Estas características sumadas a la falta de señalización, resulta en que tanto a turistas como residentes se les dificulta dar y recibir indicaciones.
Teniendo en cuenta estas cuestiones es que pensé y desarrollé un proyecto que fuera viable y aplicable, no quise quedarme en lo seguro y hacer algo para aprobar y nada más. Considero que un proyecto final debe ser algo que te mueva y te haga querer hacerlo de la mejor manera posible. Es lo que me paso a mí con este proyecto, si bien aún no lo presente a las autoridades y debo hacerle ajustes, veo la posibilidad de implementarlo y que impacte de manera muy positiva en el barrio.

Proyecto final de carrera: **Señalética Sierra de los Padres**

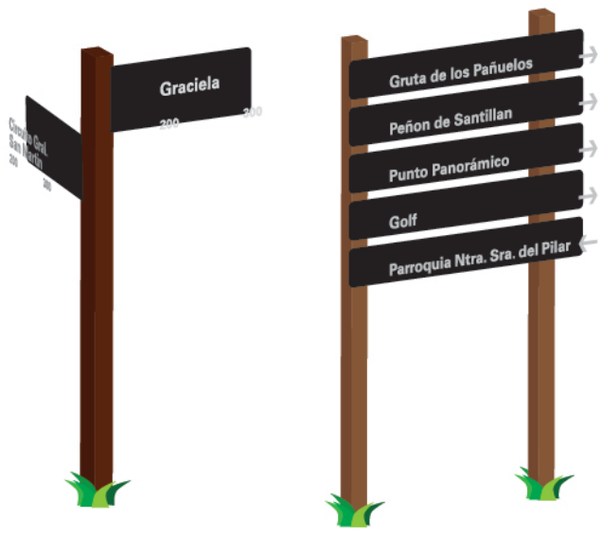
Plano de ubicación

Pictogramas

Guilla constructiva



Direccionales



Univers LT Std- Bold

ABC 123

abcdefghijklmnoprstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPRSTUVWXYZ
1234567890

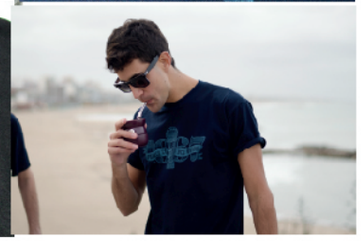
Proyecto final de carrera: **Rock & Gol**

Marcos Borisiuk

Actualmente trabajo en mi estudio "Dinammo", me especializo en la identidad de marca y la ilustración digital, a la par del estudio trabajo con Rock & Gol. Fanático de Racing, amante de los beatles y el rock n roll.

Rock & Gol

En Rock & Gol nos especializamos en hacer diseños que reflejen la pasión que se vive en los grandes estadios y canchas. Hacemos remeras y gráfica con temáticas de fútbol inspirados en los afiches y discos de las bandas de rock, para acompañarte en cualquier ocasión.



Proyecto final de carrera: **Rock & Gol**

Alejandro Potenza: "TERMINAMOS!"

> "La gente habla de conseguir golpes de suerte en sus carreras.Yo soy la prueba de que la teoría de los golpes de suerte es simplemente errónea. Uno consigue su propia suerte. El mundo está dirigido por los que se dan a conocer, no por los que esperan a que se pregunte por ellos."
>
> -Steve Blank

Llegamos al 24 de Octubre de 2019, **"Día del Diseñador Gráfico"**. Como estaba previsto, con los alumnos de la Carrera del 4to. año, **mostramos lo que día a día generamos en nuestras aulas**. La Carrera Cumple 50 años dentro de la Escuela y por esto también **decimos PRESENTES!**

Nuestra escuela, "La Malharro", **es una gran formadora de profesionales**. Hoy cuenta con siete carreras; Fotografía, Ilustración, Escenografía, Profesorado en Artes Visuales, Medios Audiovisuales, Realizador en Artes Visuales y Diseñador Gráfico. En cada aula, nuestros alumnos se preparan para afrontar todo lo que la sociedad demanda de un profesional: **compromiso, actitud profesional y respeto.** Detrás de estos alumnos que anualmente se reciben, existen personas de bien, que van más allá del título profesional, **aportando a la sociedad sus conocimientos.**

Este grupo de alumnos **representa a tantos otros que hoy siguen cursando, y aquellos que ya son profesionales recibidos.** Embajadores nuestros, que desarrollan sus actividades profesionales en nuestro país y el extranjero, donde día tras día **siembran valores que se llevaron de nuestra Escuela** y que hoy, cosechan una vida DIGNA.

Gracias Muchachos!
Prof. Ale POTENZA

Belén Taliercio

Gastón Córdoba

Maira Jaime

Damián Rodríguez

Jazmín Feige

Mercedes Barone

Franco Perrone

Brenda Rabolini

Guido Andrés

Brenda Acevedo

Federico Manes

Ángeles Angelini

ESCUELA DE ARTES VISUALES
MARTÍN A. MALHARRO

Podés descargarla desde www.avmartinmalharro.edu.ar